

参加料徴収型大会ガイドライン

1 目 的

本参加料徴収型大会ガイドライン（以下「本ガイドライン」という。）は、ゲームタイトルを用いて競技大会を主催する個人・法人（以下「大会主催者」という。）が、大会参加者から参加料を徴収する場合において、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下「風営適正化法」という。）第2条第1項第5号営業（以下「ゲームセンター等営業」という。）としての規制を受けずに開催することを大会主催者が希望する場合に遵守することが望ましい事項について定めること、及び、持続可能な競技大会の開催を支援することを目的とするものである。

2 参加料徴収型大会の範囲

- 2.1 本ガイドラインにおいて、参加料徴収型大会とは、ゲームタイトルを用いて行われる競技大会のうち、①会場施設で行われるもの（オフラインで行われるものを意味する。）において、②参加者から所定の参加料を徴収するものをいう。
- 2.2 大会主催者は、家庭用ゲーム機又はアーケードゲーム機を用いて参加料徴収型大会を開催する場合には、当該大会はゲームセンター等営業に該当するおそれがあることに留意しなければならない。なお、通信可能なパソコン、スマートフォン、タブレット等の汎用性のある機器は、当該機器がゲーム以外の機能を現実に利用可能な状態で提供されている限り、風営適正化法で定める遊技設備には該当しないことから、このような提供形態でこれらの機器のみを用いて開催される競技大会は、参加料の徴収の有無にかかわらずゲームセンター等営業には該当しないと考えられる。

3 参加料の徴収

家庭用ゲーム機又はアーケードゲーム機を用いて参加料徴収型大会を開催する場合であっても、本ガイドライン 4 及び 5 の条件を満たす限り、当該大会はゲームセンター等営業には該当しないと考えられる。

4 参加料の設定

- 4.1 大会主催者は、各選手から徴収する参加料を当該大会を開催するための会場使用料その他大会の設営に要する費用（以下「大会設営費用」という。）にのみ充

当しなければならない。参加料は大会設営費用の一部を負担させることを目的とするものであり、このことを明確にしておくためにも、参加料の金額を設定するにあたっては、大会主催者は、**最大参加者数を予め設定すること**とし、実際の参加者がこれを上回らないようにしなければならない。なお、最大参加者数は、会場の広さ、大会進行のスケジュール等を加味し、同種同規模の大会の参加者人数を参考にして算出する。さらに、万一、徴収された参加料の合計額が、大会設営に要した実費を超過した場合には、当該超過額を各選手に還元するなど、最終的に前者が後者を超過しないような措置を採ることが望ましい。

4.2 **参加料の合計額（最大参加者数×1人あたりの参加料）が、大会設営費用見込額の合計を上回らないように留意**しなければならない。

なお、大会設営費用には、会場使用料のほか、参加者に負担させることが適当な費用が含まれるものとし、大会設営費用の算定にあたっては、別紙に例示される項目を参考にすることが考えられる。

4.3 協賛金、広告収入、大会に参加しない来場者（観客）から徴収する観戦料・チケット代、物販等の収益その他大会におけるゲームプレイと直接関係しない収益を加味した結果として、大会収支が全体として黒字になることは差し支えない。

【具体例】

大会設営費用見込額が 200 万円、最大参加者数が 1,000 人の大会で、スポンサーからの協賛金が 100 万円の場合：

- ・ 1 選手当たりの参加料は、2,000 円（大会設営費用見込額 200 万円÷1,000 人）を超えて設定してはならない。
- ・ スポンサーからの協賛金は、参加料の計算に含める必要はない。

4.4 前項に定めるもののほか、大会主催者は、参加料の設定にあたっては、以下の点に留意しなければならない。

4.2.1 参加料は1選手1大会当たりの固定額とし、参加料を追加で支払うことによって大会に再度参加できる権利を付与するような方式を取ることとは認められない。但し、複数ゲームタイトルの大会が同一会場において行われる場合において、出場する大会のタイトル数に応じて異なる金額の参加料を徴収することは差し支えないものとする。

4.2.2 参加料は、その趣旨を踏まえて、原則として全選手が公平に負担することを要する。但し、スポンサーのサービス利用者に（景品表示法その他法令に適合する範囲で）一律に参加料の割引を行うことや、大

会の趣旨に応じて招待選手その他一定の選手が負担する参加料の全部又は一部を免除することは差し支えない。

5 その他の留意事項

大会主催者は、徴収された参加料が大会設営費用の一部に充当されることを、参加者向けの募集要項において明示した上で、参加希望者を対象とする一般の宣伝・広告、Web サイトその他大会の告知媒体においても可能な限り明示しなければならない。

6 認定（適合認証）制度

- 6.1 大会主催者は、本ガイドラインに則って参加料徴収型大会を開催する場合は、当該大会の告知開始日の1か月前までに、日本eスポーツ連合（以下「JeSU」という。）に対して当該大会の概要について所定の様式により届け出て、次項に定める認定（適合認証）を求めることができる。
- 6.2 JeSUは、前項に基づく届出を受けた場合には、当該大会の概要を検証するものとし、当該大会が本ガイドラインに適合するものであると認めた場合には、他の要件も加味した上で、JeSU認定参加料徴収型大会として、認定（適合認証）を付与することができる。
- 6.3 JeSUは、前項の認定を付与した参加料徴収型大会に関して、届出内容の虚偽記載、本ガイドラインの違反その他当該認定を維持することが適切ではない事由があると判断した場合には、前項の認定を取り消すことができる。

7 その他

- 7.1 大会の開催については、JeSUが別途公表する配信ガイドライン等も参考にすることが望ましい。
- 7.2 本ガイドラインはあくまで大会主催者が風営適正化法の規制を受けずに大会を開催することを希望する場合に遵守することが望ましい事項について定めるものであり、本ガイドラインに沿って行われる大会であっても、刑法、景品表示法、

著作権法その他の法令の適合性については、大会主催者において別途確認する必要がある。

- 7.3 JeSU 認定参加料徴収型大会（又は JeSU の認定を受けることを予定している参加料徴収型大会）の運営に関して、会場を所轄する警察署との間で風営適正化法の解釈について見解の相違等が生じた場合には、大会主催者は、JeSU に連絡し、対応について相談することができる。

以 上

別紙：大会設営費用の内訳（例）

- 大会の事務局の運営にかかる費用
- 大会の参加者・観戦者の募集のための広告・宣伝費用
- 会場使用料（会場のレンタルにかかる費用）
- 映像・音響・照明機材の手配にかかる費用
- 大会の配信を行うための機材の手配にかかる費用
- 電気・回線工事にかかる費用
- 大会ステージの進行・演出にかかる費用
- 大会ロゴやサイトの作成に関するクリエイティブ費用
- 実況や司会、ゲスト出演者の出演費用、交通費
- 大会の進行スタッフの手配及び大会の進行・運営のためにかかる費用
- ゲーム会社に対して支払う権利料（ロイヤルティ）
- その他大会運営にあたって通常要する費用